SNSP-MP-NOE

Nintendo

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hinweis: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch!

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Mario Paint-Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System entschieden hast.

Bitte lies diese Spielanleitung gründlich durch, damit Du an Deinem neuen Spiel auch viel Freude hast. Hebe das Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
©1992 Nintendo Co.,Ltd.

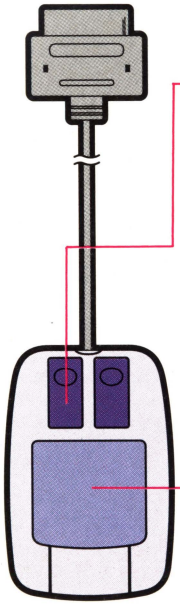
MARIO PAINT

INHALT

Wie die Mouse laufen lernt 3
Und los geht's 4
Das Titelbild 4
Die Zeichenfläche 5
Die einzelnen Symbole 6
Zeichenwerkzeuge 7
Hilfsmittel 16
Musik-Kompositionen 20
Zeichentrickfilm 22
Speichern, Laden, Malbuch 26
Das Mouse-Training: Gnat Attack 29
Spezialbegriffe 32

1. Wie die Mouse laufen lernt

Die Mouse besitzt zwei grundlegende Funktionen für Mario Paint, nämlich „Klicken“ und „Ziehen“. Was bedeutet das?



Klicken:... Drücke den rechten Mouse-Knopf, wenn nicht ausdrücklich der linke Mouse-Knopf beschrieben wird. Mit dem linken Mouse-Knopf wählst Du Funktions-Symbole oder verschiedene Farben zum Zeichnen aus. Mit dem rechten Mouse-Knopf kannst Du das Mouse-Trainings-Spiel „Gnat Attack“ (Mücken-Angriff) unterbrechen oder zurück zur Farb-Palette gehen.

Ziehen:.. Halte den linken Mouse-Knopf gedrückt und bewege gleichzeitig die Mouse über die Mouse-Unterlage.

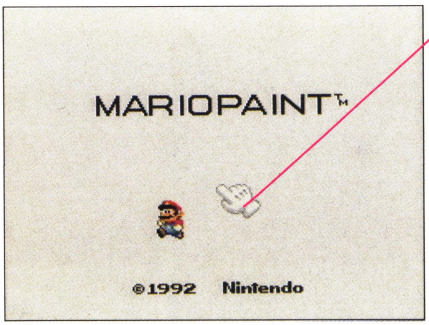
Auf Seite 32 findest Du weitere Erläuterungen zu Spezialbegriffen.

2. Und los gehts

So fängt man an.

1. Stecke die Mario Paint Kassette in das Super Nintendo Control-Deck.
2. Schließe die Mouse in der Controller-Buchse 1 des Super Nintendo Entertainment System-Gerätes an. Vergewissere Dich, daß nichts in Controller-Buchse 2 angeschlossen wurde.
3. Schalte den Power-Schalter am Control-Deck auf ON.

3. Das Titelbild



Wie ein Zeichenstift folgt die Mouse Deinen Handbewegungen und bewegt den Cursor auf dem Bildschirm.

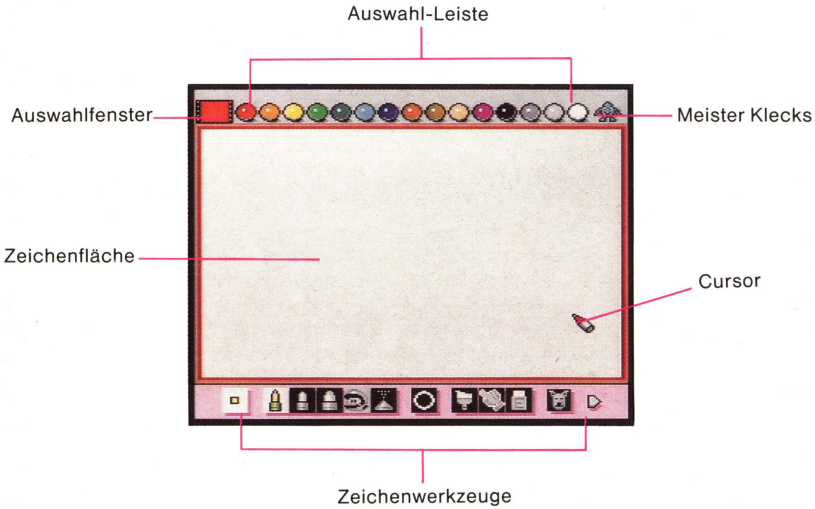
Auf dem Titelbildschirm kannst Du mit dem Cursor die Buchstaben des Wortes MARIO PAINT einzeln anklicken. Damit kannst Du die Mouse-steuerung üben und wirst außerdem eine Überraschung erleben!

Nun beginnen wir richtig ! Klicke Mario an und Du kommst zur Zeichen fläche... Deine persönliche Leinwand.

4. Die Zeichenfläche

■ Die Mario Paint Zeichenfläche zeigt drei Hauptbereiche: die Auswahl-Leiste, die Mal-Werkzeuge und die Hilfsmittel.

Die Auswahl-Leiste am oberen Bildschirm ist Deine Palette. Es stehen Dir 15 Farben, 75 Muster und 120 fertige Stempel zur Auswahl. Um die 14 Farbseiten anzuwählen, bewege Deinen Cursor in die obere, rechte Ecke des Bildschirms und klicke mit der linken Mousetaste auf Meister Klecks. Um durch die Farbseiten rückwärts zu blättern, klicke mit der rechten Mousetaste auf Meister Klecks. Das schmale Fenster in der linken oberen Ecke zeigt Dir die ausgewählte Farbe oder den momentanen Stempel.



Die Zeichenwerkzeuge sind am unteren Bildschirmrand durch 11 Symbole gekennzeichnet. Wenn Du die Hilfswerkzeuge benutzen willst, klicke mit der rechten Mousetaste in die untere rechte Bildschirmecke; dann erscheinen 10 weitere Symbole. Alle 21 Symbole werden nachfolgend genau erklärt.

5. Was machen hier die Symbole?

Wie Du sehen kannst, gibt es verschiedene Symbole in Mario Paint. Mit Klicken der linken Mouse-Taste auf ein Symbol kannst Du Farben, Hilfsmittel oder Zeichenwerkzeuge auswählen.

■ Symbole

Löschflitzi 6
Bombe 6
Stifte (dünn, mittel, dick) 7
Sprühdose 7
Radiergummi 8
Flächen-Pinsel 9
Kreis-, Linien- und Viereck-Vorlagen 10
Stempel 11
Stempel-Werkstatt 12
Kopieren 14
Drehen und Spiegeln 14
Färben 16
Rahmen 16
Text-Stempel 16
Hintergrund-Musik 19
Mousegeschwindigkeit 19
Musik-Komponieren 20
Zeichentrick 22
Speichern, Laden, Bilderbuch 26
Das Mousetraining „Gnat Attack“ 29

■ Die Symbole Löschflitzi und Bombe stehen Dir auf jedem Werkzeugbildschirm in Mario Paint zur Verfügung.

Löschflitzi
Löschflitzi steht Dir hilfreich zur Seite. Er macht gerade begangene Fehler rückgängig, indem er Deine letzte Aktion löscht.

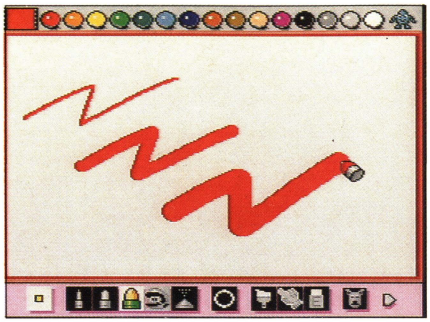
Bombe
Klicke die Bombe an, um den ausgewählten Bereich zu verlassen.

Beginnen wir die Malstunde!

6. Malwerkzeuge

■ Dünne, mittlere und dicke Zeichenstifte

dünn mittel dick



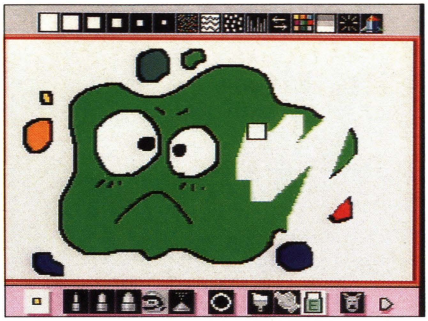
Wenn Du einen Zeichenstift ausgewählt hast, kannst Du auf der Zeichenfläche malen, indem Du die linke Mousetaste gedrückt hältst und die Mouse über die Mouseunterlage bewegst. Merke Dir, daß Du je nach ausgewähltem Stift, verschieden dick zeichnen kannst. Um in einer anderen Farbe zu malen, wähle ein Farbsymbol aus der Farbpalette.

Ein Tip von Professor Paint: Zeichne langsam mit dem dünnen Stift, um gleichmäßige und durchgängige Linien zu erhalten.

■ Sprühdose

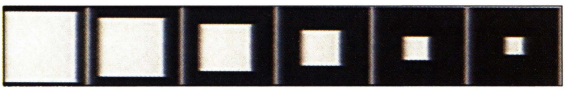
„Airbrush" nennen Profi-Künstler das Malen mit der Sprühdose. Klicke hierzu mit der linken Mousetaste auf das Sprühdosensymbol und bewege die Mouse über die Zeichenfläche. Halte dabei den Mouseknopf gedrückt.

■ Radiergummi

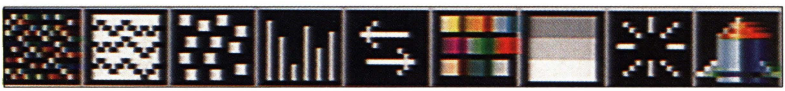


Mario Paint verfügt über 15 (6 Stift- und 9 Flächen-) Radierer. Die Stift-Radierer löschen genauso, wie die Farbstifte sonst zeichnen. Die Flächen-Radierer löschen den Bildschirm mit 9 verschiedenen Effekten... Dein Malstift wird Augen machen!

· Radiergummi-Stifte

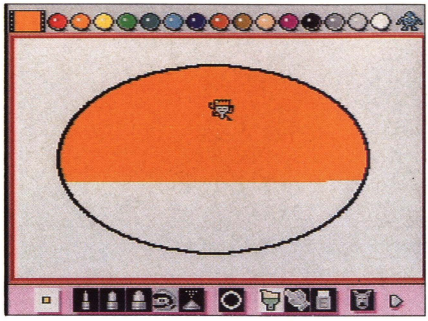


· Flächen-Radierer



Ein Tip von Professor Paint: Der Löschflitzi hilft Dir, die verschiedenen Radiergummis zu testen! Radiere einfach. Dann benutze Löschflitzi: Er holt das Radierte wieder zurück.

■ Der Flächen-Pinsel

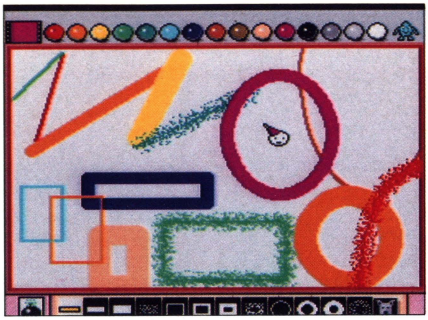


Mit dem Flächen-Pinsel kannst Du geschlossene Bereiche mit Farbe oder einem Muster füllen. Hierzu klicke das Flächen-Pinsel Symbol an und ein Füllmuster und/oder eine Farbe. Danach mußt Du den Cursor in die leere Fläche bewegen, die Du füllen willst. Drücke dann den linken Mouseknopf.

Benutze den Flächen-Pinsel Cursor, um abgeschlossene Flächen auszumalen.

Wenn Du einen leeren Bereich füllen willst, der nicht ganz mit einer Linie umschlossen ist, läuft Deine Farbe in das übrige Bild aus. Aber das ist kein großes Unglück. Klicke mit der linken Mousetaste, um den Flächen-Pinsel zu stoppen. Dann benutze den Löschflitzi, um Deine Füllung zu löschen. Jetzt mußt Du nur noch die unterbrochene Begrenzungslinie schließen und erneut den Flächen-Pinsel benutzen.

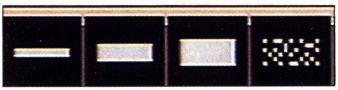
■ Kreis-, Linien- und Viereck-Vorlagen



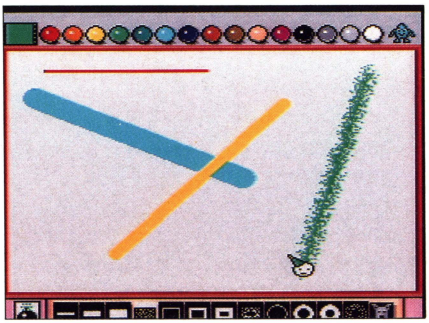
Manchmal kann es schwierig sein, besonders schöne Kreise, gerade Linien oder Vierecke zu malen. Mario Paint hilft Dir dabei, denn es hält fertige Vorlagen für Dich bereit. Um eine Vorlage auszuwählen, klicke auf das Kreis-Symbol in der Werkzeugleiste. Eine Extraleiste erscheint, auf der Du vier verschiedene Vorlagen, von jeder der drei geometrischen Formen, auswählen kannst. Die vier Vorlagen unterscheiden sich in der Linienart und im Muster.

· Auswahl-Leiste der Formvorlagen

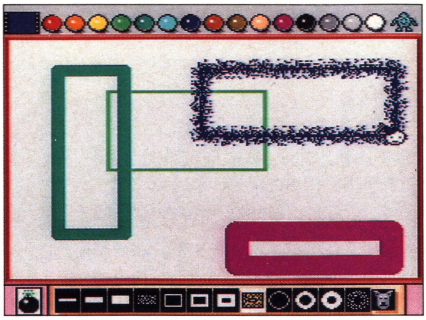
Um eine Vorlage zu benutzen, klicke das Symbol an, das die gewünschte Form und Linienstärke zeigt. Dann drücke die linke Mousetaste und bewege langsam die Mouse. Nun erscheint die gewünschte Form. Wenn Du damit zufrieden bist, laß die Mousetaste los: Jetzt erst wird die Form richtig nachgezeichnet.

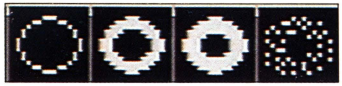


Klicke auf diese Symbole, um gerade Linien zu zeichnen.

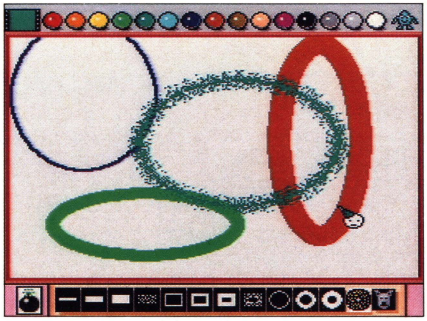


Mit diesem Viereck-Symbol kannst Du solche Formen hervorzaubern.

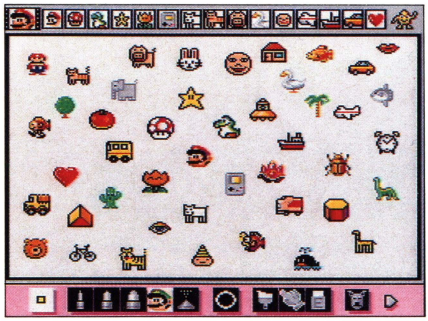




Diese Symbole helfen Dir, Kreise in allen Größen und Formen zu zeichnen.

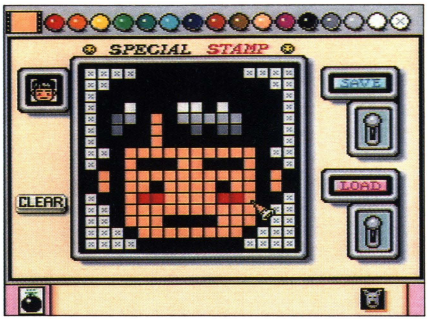


■ Stempel

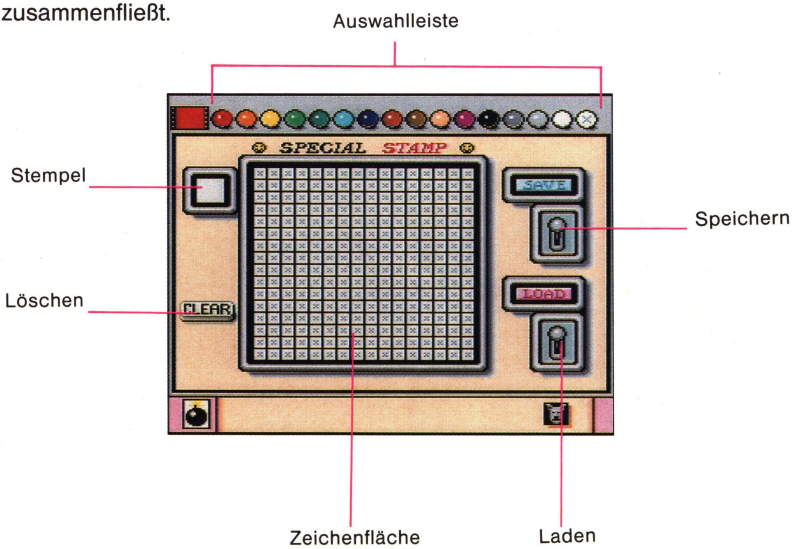


Das Mario-Symbol steht für die Stempel, mit denen Du Farben, Muster und auch fix und fertige kleine Bilder in Dein Kunstwerk einstempeln kannst. Du wirst sehen, daß Dir die Stempel die Arbeit sehr erleichtern werden, weil Du die fertigen Stempel-Bilder nicht freihand zeichnen mußt. Um passende Stempel auszuwählen, klicke auf Meister Klecks.

■ Die Stempel-Werkstatt

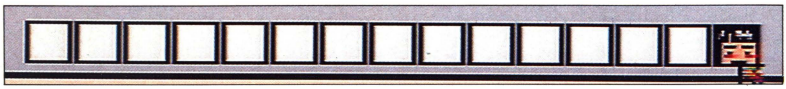


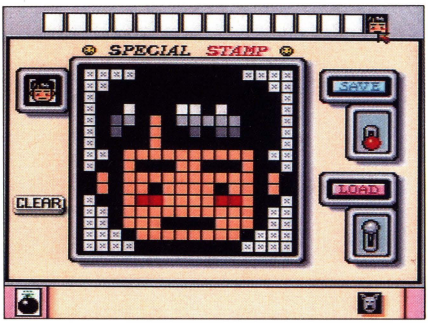
In dieser Werkstatt kannst Du Deine eigenen Stempel basteln oder alte verändern. Die Post wird Augen machen! Um einen Stempel herzustellen, wähle eine Farbe und zeichne ein Objekt in das Gitter, wie auf kariertem Papier. Das X-Quadrat auf der rechten Seite Deiner oberen Farbauswahl-Leiste gibt Dir durchsichtige Farbe. Diese brauchst Du zum Beispiel, wenn Du Luigi zeichnest und Ihn auf ein Bild stempeln willst. Zuvor mußt Du Luigis Konturen mit durchsichtiger Farbe zeichnen, damit er später als Abbild nicht mit dem übrigen Bild zusammenfließt.



· Speichern

Wenn Du mit einem leeren Stempel-Bildschirm beginnen willst, klicke den Löschen-Hebel (clear) an. Wenn Du Deinen persönlichen Stempel speichern willst, klicke auf den Speichern-Hebel (save) und auf ein freies Feld in der Auswahl-Leiste. Du kannst bis zu 15 persönliche Stempel speichern. Ist die Auswahl-Leiste voll, speichere Deine neuen Stempel einfach auf einem alten ab: Der alte ist gelöscht.



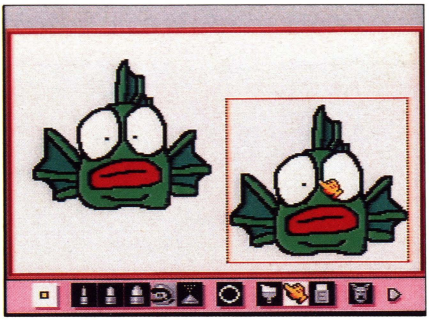


· Laden

Um einen Stempel zu verändern, klicke auf den Laden-Hebel (load), danach auf Meister Klecks, bis Du einen bestimmten Stempel gefunden hast. Als nächstes klicke auf den Stempel und benutze die Farbauswahl-Leiste. Wenn Du mit den Veränderungen fertig bist, vergiß nicht, Deine Änderungen zu speichern. Nun kannst Du mit den alten wie neuen Stempeln Dein Bilderbuch verschönern.

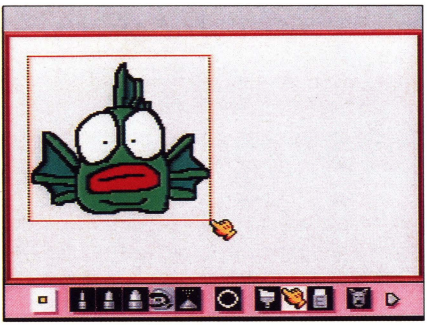
Ein Tip von Professor Paint
Der dünnste Stift macht eine Linie, die zwei Karos auf deinem Gitter-Netz breit ist. Versuche einen Stempel zu machen, der nur ein Karo breit ist. Speichere diesen Stempel und benutze ihn später über das Mario-Symbol für besonders feine Punkt-Linien oder als Radierer. Dies wird Dir sehr dabei helfen, Details in Deinem Bild zu bearbeiten.

■ Kopieren



Mit der Kopier-Funktion hast Du die Möglichkeit, Teile Deiner Zeichnung auf der Zeichenfläche zu verschieben. Folgende Schritte sind dazu nötig:

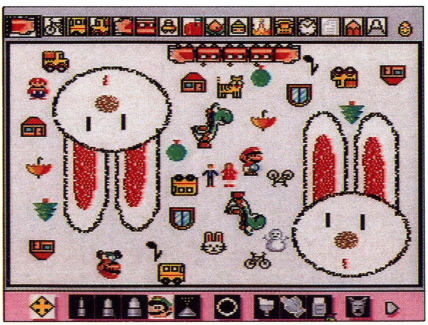
1. Klicke auf das Kopier-Symbol. Der Cursor wird zu einer Hand.
2. Halte die linke Mousetaste gedrückt und ziehe um den zu kopierenden Bereich einen Rahmen.
3. Laß die Mousetaste los, ein Rahmen entsteht um den zu kopierenden Bereich. Einen falschen Rahmen kannst Du löschen, indem Du wieder auf das Kopier-Symbol klickst.



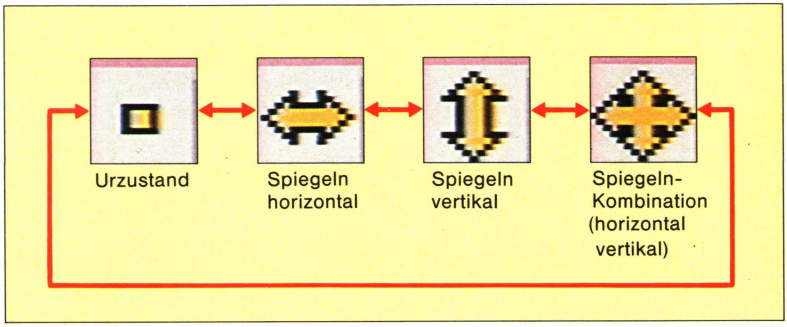
4. Bewege den Rahmen mit der Mouse dorthin, wohin kopiert werden soll. Drücke die linke Mousetaste und der umrahmte Bereich wird kopiert.

■ Spiegeln

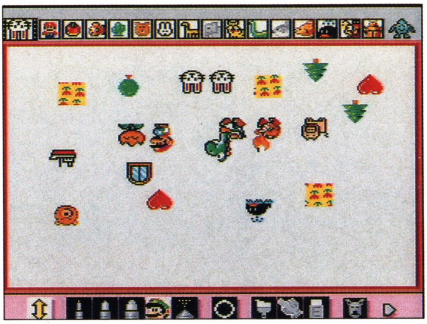
Rotate/Flip Icon



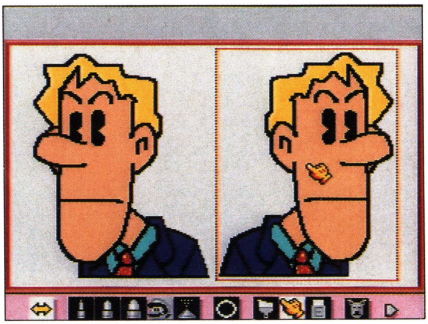
Wenn Du auf dieses Symbol klickst, erscheinen nacheinander 4 neue Symbole, mit deren Hilfe Du Teile Deiner Zeichnung oder Stempel nach allen Seiten spiegeln kannst.



Um Stempel spiegeln zu können, wähle eine Spiegel-Funktion aus und klicke dann auf das Stempel-Symbol. Auf der linken Seite der Auswahlleiste kann man sehen, wie sich der Stempel verändert.

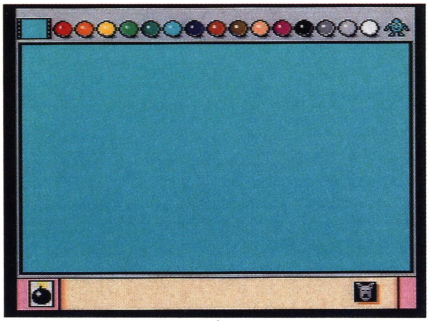


Du kannst die Spiegel-Funktion mit der Kopierfunktion zusammen benutzen (siehe S. 14). Das heißt, Du kannst einen eingerahmten Bereich beim Kopieren auch spiegeln.



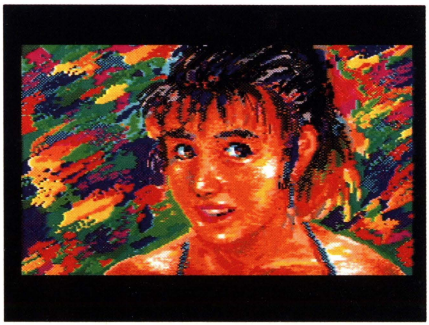
7. Hilfsmittel

■ Zeichenflächen-Färber



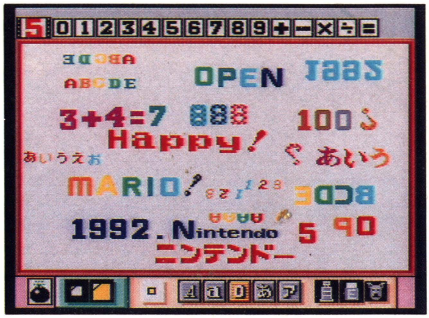
Dieses Symbol hilft Dir am schnellsten, den Hintergrund mit einer Farbe oder einem Muster zu verändern. Denke daran, daß diese Funktion Deine gesamte Zeichenfläche übermalt. Du kannst es auch mit Farbe Weiß als Zeichenflächen-Löscher benutzen.

■ Rahmen

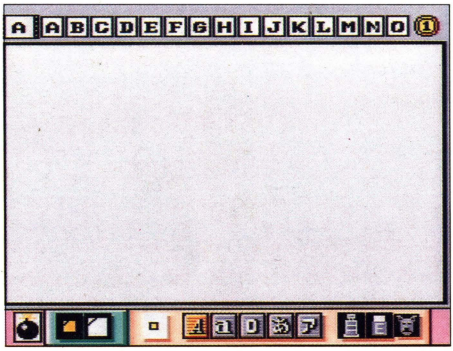


Dieses Symbol findest Du bei der Hilfsmittel-Leiste und im Trickfilm-Land. Wenn Du das Symbol anklickst, verschwindet die Werkzeug- und Auswahl-Leiste und Deine Zeichnung wird schwarz umrahmt. So kannst Du Dein Kunstwerk ohne störendes Beiwerk betrachten. Wenn Du die linke Mousetaste drückst, erscheinen die Auswahl-Leisten wieder.

■ Text Stempel



Mario Paint beinhaltet Klein- und Großbuchstaben, Zahlen und drei verschiedene japanische Schriftzeichen-Arten, die Du in Deine Zeichnung einfügen kannst. In dieser Werkzeugkiste findest Du einige neue Funktionen. Die zwei Quadrate in der linken unteren Ecke verändern die Größe der Zeichen. Über das Kästchen neben dem Radiergummi kannst Du die Farbauswahl steuern, so daß Du die Zeichen färben kannst. Wie bei den Stempeln, kannst Du die Zeichen spiegeln.



Ein Tip von Professor Paint
Seitdem Mario Paint in Nordamerika, Asien und Europa für Begeisterung bei Künstlern sorgte, gibt es für alle diese Länder Textzeichen. Auch wenn Du Japanisch nicht beherrschst, kannst Du mit den Japanischen Schriftzeichen üben und ein paar witzige Effekte erzielen.

■ HIRAGANA

あ	い	う	え	お	か	き	く	け	こ	さ	し	す	せ	そ
a	i	u	e	o	ka	ki	ku	ke	ko	sa	shi	su	se	so
た	ち	つ	て	と	な	に	ぬ	ね	の	は	ひ	ふ	へ	ほ
ta	chi	tsu	te	to	na	ni	nu	ne	no	ha	hi	fu	he	ho
ま	み	む	め	も	や	ゆ	よ	ら	り	る	れ	ろ	わ	お
ma	mi	mu	me	mo	ya	yu	yo	ra	ri	ru	re	ro	wa	wo
ん														
n														

■ KATAKANA

ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ
a	i	u	e	o	ka	ki	ku	ke	ko	sa	shi	su	se	so
タ	チ	ツ	テ	ト	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ
ta	chi	tsu	te	to	na	ni	nu	ne	no	ha	hi	fu	he	ho
マ	ミ	ム	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ワ	ヲ
ma	mi	mu	me	mo	ya	yu	yo	ra	ri	ru	re	ro	wa	wo
ン														
n														

■ KANJI

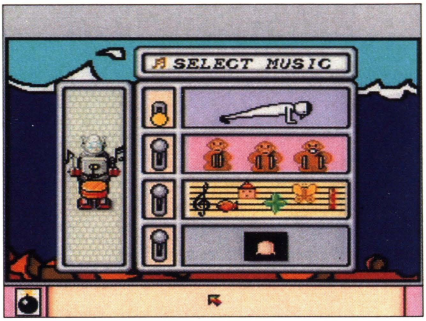
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	百	千	万	円
ichi	ni	san	shi	go	roku	nana	hachi	kyu	jyu	hyaku	sen	man	yen
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	100	1000	10000	

日	月	火	水	木	金	土	時	分	秒	年
nichi	getsu	ka	sui	moku	kin	do	ji	fun	byo	nen
Sun.	Mon.	Tue.	Wed.	Thur.	Fri.	Sat.	hour	min.	sec.	year

東	西	南	北	上	下	左	右
higashi	nishi	minami	kita	ue	shita	hidari	migi
east	west	south	north	up	down	left	right

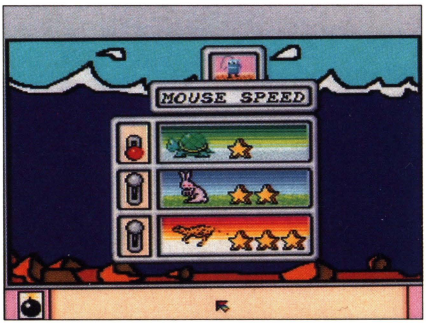
■ Hintergrundmusik wechseln

Background Music Icon



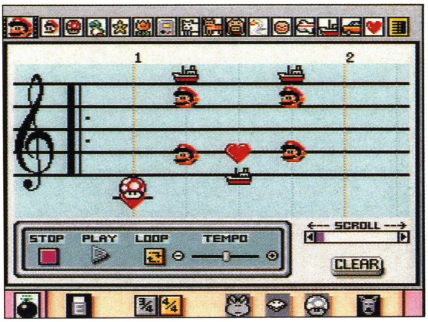
Wenn Du auf dieses Symbol klickst, erscheint ein Steuerpult, mit dem Du die Hintergrundmusik verändern kannst. Wähle zuerst aus drei Hintergrundmusiken eine aus. Der vierte Hebel gibt Dir die Möglichkeit, ohne Musik in Ruhe zu arbeiten. Sei aber nicht überrascht, wenn Löschflitzi von Deiner Farbe eine Allergie bekommt und ab und zu niesen muß.

■ Mousegeschwindigkeit

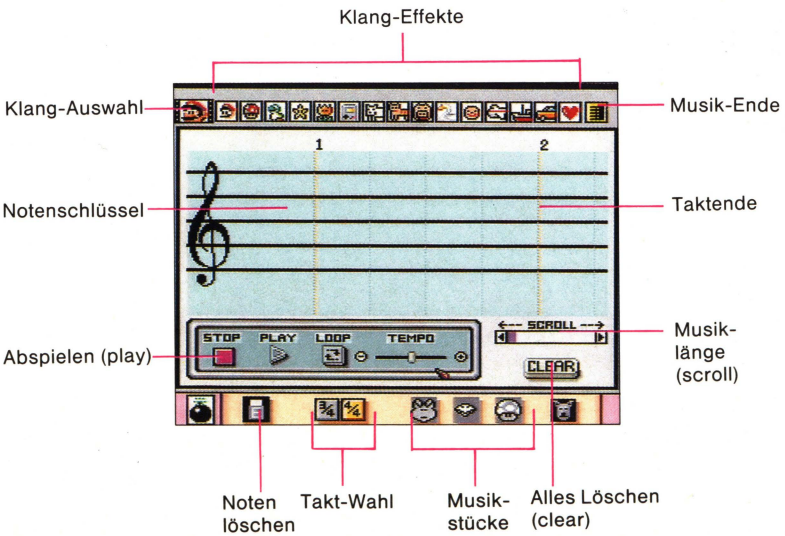


Mit dem Mousesymbol kannst Du die Geschwindigkeit verändern, mit der sich der Cursor über die Zeichenfläche bewegen soll. Wenn Du ihn langsam einstellst, hast Du für feine Arbeiten mehr Kontrolle. Stellst Du den Cursor schneller ein, kannst Du Dich flink über die Zeichenfläche bewegen – dies kann zu interessanten Effekten führen (Sprühdose !).

8. Musikkomposition



Klicke auf dieses Symbol und Du kannst Deine eigene Musik komponieren. Zusammen mit Deiner Zeichnung entsteht so ein Gesamtkunstwerk: Musik-Bilder! Hier hast Du die Auswahl unter 15 Klang-Effekten, die musikalisch keine Wünsche offen lassen. Auf den Notenlinien kannst Du alle Musiknoten vom tiefen H über das mittlere C bis zum hohen G einsetzen. Wenn Du einen Akkord komponieren willst, kannst Du bis zu drei Noten übereinander setzen. Weiter unten wirst Du viele neue Symbole finden, die nachfolgend erklärt werden.

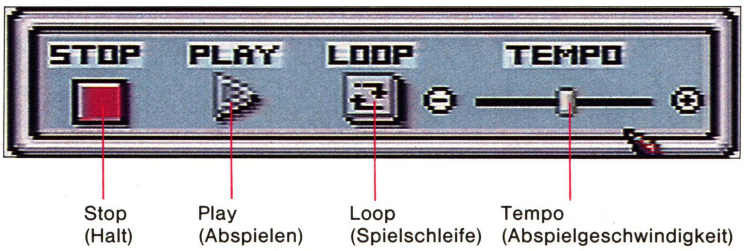


Noten löschen:	Löscht eine Note vom Notenblatt.
3/4:	Der Dreiviertel-Takt wird auch Walzertakt genannt.
4/4:	Der Vierviertel-Takt eignet sich bestens für Rock und Pop.
Musik-Ende:	Mit einem doppelten Taktstrich endet Dein Musikstück.
Play:	Mario spielt hüpfend Deine Noten.
Stop:	Hält Mario vor Musik-Ende an.
Loop:	Wiederholt das Musik-Stück unendlich.
Tempo:	Stellt die Musikgeschwindigkeit ein.
Musik-Scroll:	Gehe im Musikstück vor und zurück.
Clear:	Löscht Deine Komposition.
Frosch:	Musikstück Nr. 1
Vogel:	Musikstück Nr. 2
Pilz:	Musikstück Nr. 3

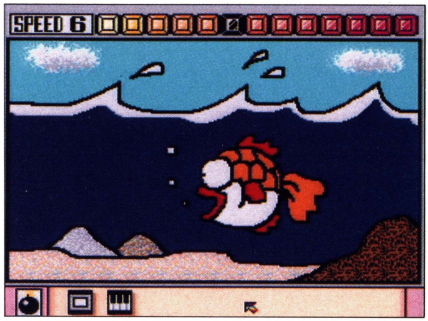
- Wie man komponiert

1. Klicke mit der Mouse den gewünschten Klang an.
2. Setze eine Klangnote auf eine Notenlinie und drücke die Mouse. Du kannst bis zu drei Noten übereinander setzen.
3. Vergiß nicht, am Ende des Stückes ein Musik-Ende-Zeichen auf das Notenblatt zu setzen.
4. Nun kannst Du auf PLAY klicken und hören, was Du komponiert hast.
5. Wenn Du möchtest, kannst Du ein Loop-Zeichen einfügen oder das Tempo verändern.

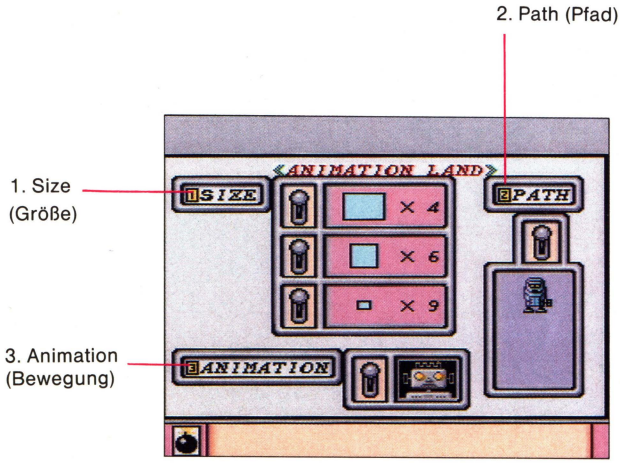
Du kannst auch die drei fertigen Stücke dazu benutzen, um sie nach Deinen Wünschen zu verändern.



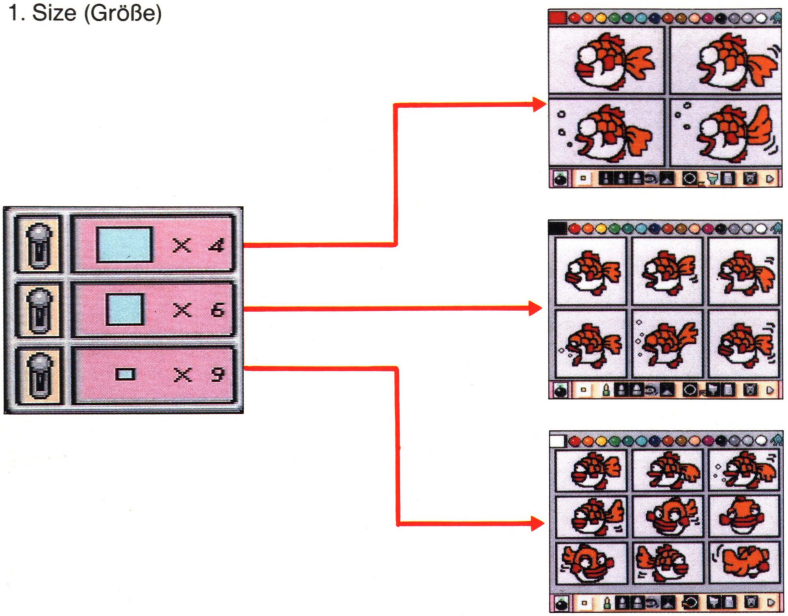
9. Zeichentrickfilm



Nun, nachdem Du mit Zeichnen und Komponieren vertraut bist, ist es an der Zeit, das Trickfilm-Land zu betreten. Klicke hierzu auf den Seilspringer. Nun bist Du im Trickfilm-Land und kannst drei neue Symbole sehen: SIZE (Größe), PATH (Pfad) und ANIMATION (Bewegung). Diese Symbole werden später genau erklärt.



1. Size (Größe)



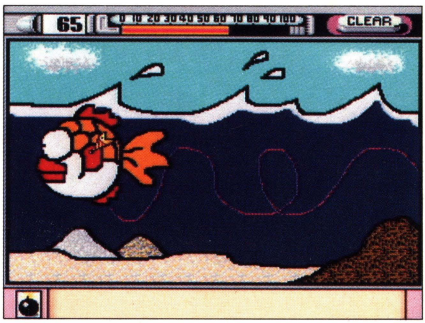
In Mario Paint kannst Du vier, sechs oder neun Bildern das Laufen lernen lassen. Du kannst maximal 25% der gesamten Zeichenfläche in Bewegung setzen – dies ist recht einfach. Wenn Du sechs Deiner Bilder in Bewegung setzt, wird der Ablauf fließender, aber die Trickbilder sind schon kleiner als bei vier Bildern. Mit viel Geduld und Erfahrung kannst Du auch mit 9 noch kleineren Trickbildern einen Zeichentrickfilm drehen.

· Erstellen eines kleinen Trick-Films

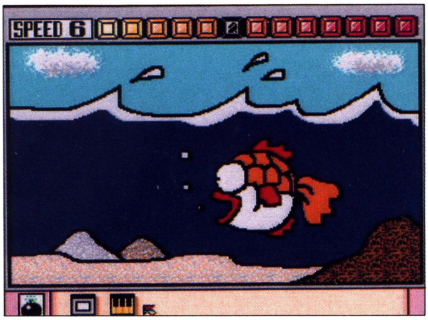
Wähle die 4-Bilder-Größe und Du kannst Deinen ersten kleinen Trickfilm drehen. Beim Zeichnen der Bilder, die sich später abwechseln, hast Du die Möglichkeit, freihändig zu malen oder eine der fertigen Stempel-Vorlagen zu benutzen. Mario Paint hat zu diesem Zweck 6 fertige Stempel, die sich gut für erste Übungen eignen. Klicke auf das Mario-Symbol und danach auf Meister Klecks. Super Mario Bros.-Bilder erscheinen. Du wirst sehen, daß sich die ersten zwei Bilder gut für einen Trickfilm eignen. Für unser Beispiel haben wir einen kleinen Fisch freihändig gezeichnet, der später über den Bildschirm schwimmt.

Wir wollen, daß sich der Fisch flüssig bewegt und benutzen dazu die Kopierfunktion, um den Fischkörper in die 4 Bildrahmen zu kopieren. Auf der zweiten Seite des Trickfilm-Werkzeugkasten findest Du 5 bekannte Symbole. Mit dem Symbol der offenen Hand kannst Du den Fisch vom ersten Rahmen in die anderen drei kopieren. Nun können wir auch noch den Fischschwanz in Bewegung setzen, indem wir ihn pro Bild etwas verändern. Wenn Du fertig bist, klicke das Bombensymbol an und kehre auf den Trickfilm-Land-Bildschirm zurück.

2. Pfad



Um einen Weg festzulegen, auf dem sich unser Fisch über den Bildschirm bewegen soll, klicke den Pfad-Hebel an. Als nächstes hältst Du die linke Mousetaste gedrückt und bewegst den Cursor über den Bildschirm. Der Fisch wird nicht nur genau dieser Linie folgen, sondern sich auch in der gleichen Geschwindigkeit bewegen, die Du vorgibst. Der Fisch kann jedem Pfad folgen, bis die Zähleranzeige 100 erreicht hat. Wenn Du zwischendurch den Pfad verändern möchtest, klicke auf CLEAR und beginne von vorne. Ist Dein Pfad richtig gut gelungen, kehre zurück ins Trickfilm-Land und laß Deinen Fisch losschwimmen. Auf der nächsten Seite wird die Speed-Funktion Funktion erklärt. Damit kannst Du Deinen Fisch schneller oder langsamer schwimmen lassen.



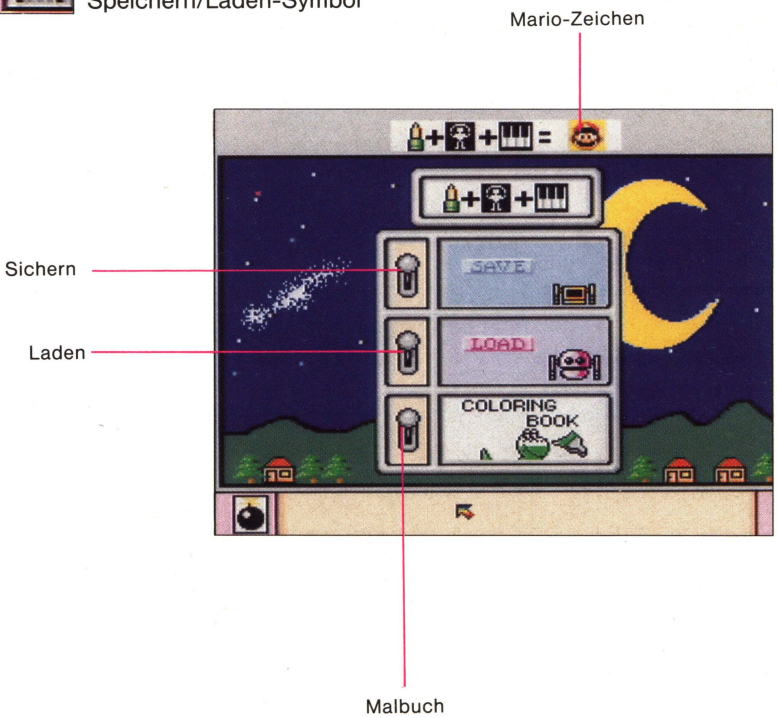
Klicke dieses Symbol an und Deine Musik spielt.

Nun bist Du zurück im Trickfilm-Land und klickst das Symbol Animation an. Deine Figur wird sich nun genau entlang Deines Pfades bewegen.
Die SPEED (Geschwindigkeit) -Funktion erhöht oder verringert die Geschwindigkeit, mit der sich Dein Bild über die Fläche bewegt. Möchtest Du auch noch Musik zu Deinem kleinen Trickfilm abspielen, klicke auf das Musik-Symbol unten (Auf Seite 20 findest Du mehr zu Kompositionen).

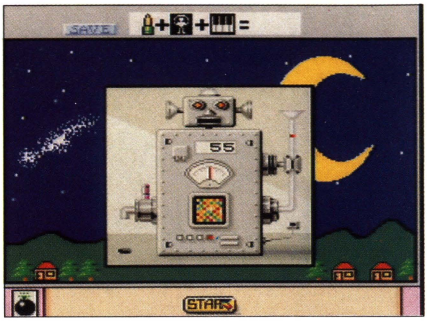
10. Speichern, Laden, Malbuch

Durch das Roboter-Symbol kannst Du die Funktionen Speichern und Laden erreichen. Auch Mario Paints elektronisches Malbuch findest Du dort.

Speichern/Laden-Symbol



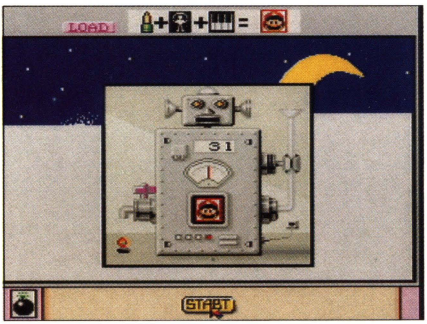
■ Speichern



Du kannst jederzeit Dein Werk speichern. Blinkt ein Mario-Kopf über den Speicher/Laden Kontroll-Hebeln, bedeutet dies, daß schon etwas gespeichert wurde. Um eine Zeichnung, einen Trickfilm oder ein Musikstück zu speichern, klicke zuerst den Speichern-Hebel an. Danach erscheint ein großer Roboter und Du mußt auf Start drücken. Das Abspeichern dauert so lange, bis Mario wieder oben erscheint.

Das Mariosymbol erscheint, wenn Du alles abgespeichert hast.

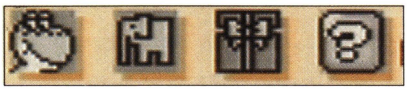
■ Laden



Um Dein Meisterwerk zu laden, führe die gleichen Schritte wie beim Speichern aus, nur mußt Du den Laden-Hebel betätigen . Laden funktioniert aber nur, wenn das Mario-Symbol über den Laden/ Speichern-Hebeln zu sehen ist.

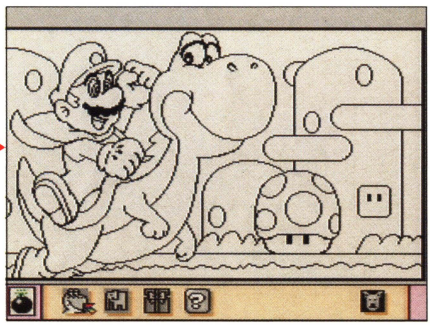
■ Das Malbuch

Das Malbuch enthält vier Malvorlagen, die Du verändern und ausmalen kannst. Außerdem kannst Du die Bilder mit Musik untermalen oder in einen Trickfilm einbauen. Auf dem ersten Bild wirst Du ein paar alte Kumpel wiedererkennen . Das zweite Bild zeigt Dir einen Zoo zum Ausmalen. Das dritte Bild zeigt Dir eine Grußkarte, bei der Du gut die Kopierfunktion gebrauchen kannst. Das vierte Bild zeigt Dir eine Unterwasser-Welt, die Du auch gut für Trickfilme verwenden kannst.



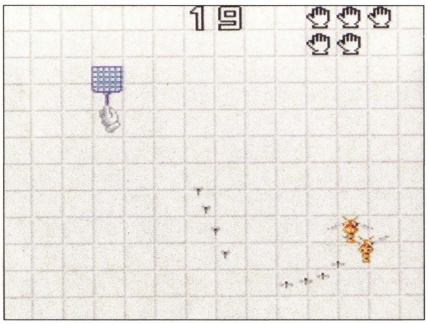
Suche Dir etwas aus!

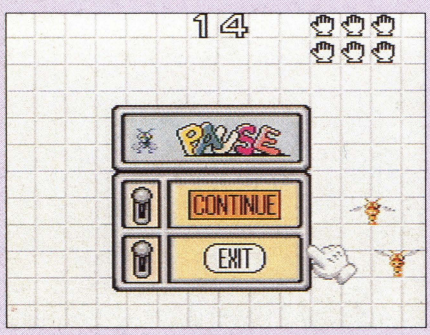
Klicke auf dieses Symbol, um die Malseiten auszufüllen.



11. Das Mousetraining „Gnat Attack“

„Gnat Attack“ (Mücken-Angriff) ist ein Trainingsspiel, mit dessen Hilfe Du die Mouse-Steuerung spielerisch üben kannst. Schlage die Mücken mit der Klatsche nieder, bevor sie Dich in die Hand stechen. Hierzu steuerst Du mit der Mouse die Klatsche geschickt auf die Mücken und drückst die linke Mousetaste: PATSCH! Wenn Du 100 Mücken erledigt hast, fordert Dich der Mückenkönig Watinga zu einem Kampf auf: Ein Spiel, das Mouseexperten lieben werden.

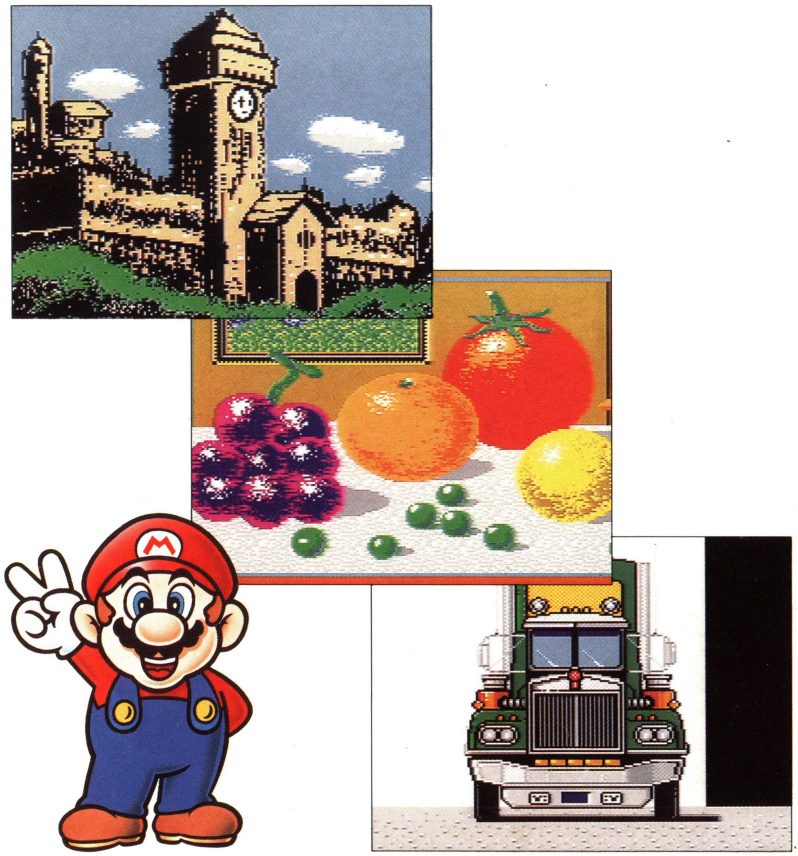




Um das Spiel zu beenden oder zu unterbrechen, drücke die rechte Mousetaste.

■ Ein letzter Tip von Professor Paint

Jetzt, da Du ein Mario Paint Künstler geworden bist, interessiert es Dich sicherlich, wie Du Deine Kunstwerke Deinen Freunden, Bekannten oder Deiner Familie zeigen kannst, auch wenn Sie kein Super Nintendo besitzen. Ganz einfach: Nimm Deine Kunstwerke auf Video auf. Die folgende Anleitung verrät Dir, wie Du das Super Nintendo an einen Videorekorder anschließen kannst.



Anmerkung: Auf den folgenden Seiten findest Du zwei Anleitungen. Wähle jene Anschlußmöglichkeit, die Deinem Fernseher oder Videorekorder entspricht.

Möglichkeit 1: Anschluß über das Antennenkabel.

1.1 Verbinde mit dem Antennenkabel Dein Super Nintendo mit Deinem Fernseher.

1.2 Verbinde mit dem Antennenkabel Deinen Videorekorder und die Antennenweiche des Super Nintendo.

1.3 Siehe Punkt 2.3

Möglichkeit 2: Anschluß über Audio/Video-Chinch-Steckern (mono/stereo)

2.1 Verbinde, wie in der Super Nintendo-Anleitung ausgeführt, Dein Super-Nintendo mit Deinem Fernseher.

2.2 Verbinde Deinen Fernseher mit dem Scartkabel oder dem Antennenkabel mit deinem Videorekorder.

2.3 Schalte Dein Fernsehgerät und Deinen Videorekorder und Dein Super Nintendo ein. Suche einen Kanal, auf dem Du spielen kannst. Jetzt kannst Du den Videorekorder auf Aufnahme schalten.

Anmerkung:

Denke daran, daß es sehr viel verschiedene Videorekorder-Typen gibt. Da kann es schon einmal zu Schwierigkeiten kommen. Lies Dir die Bedienungsanleitung Deines Videorekorders genau durch. Solltest Du trotzdem nicht weiter kommen, kannst Du den Nintendo Konsumentenservice unter folgender gebührenfreien Telefonnummer um Rat fragen: 0130 – 58 06.

12. Spezialbegriffe

Airbrush:	Eine Sprühdose, die mit Druckluft einen Farbnebel versprüht; das ergibt fließende Farbübergänge.
Animation:	Animation (Bewegung) bedeutet, Bilder so schnell hintereinander zu wechseln, daß beim Betrachter die Illusion einer fließenden Bewegung entsteht (Daumen-Kino, Trickfilm).
Klicken:	Einen Mouseknopf drücken.
Cursor:	Ein Bildschirmpunkt, der die Mousebewegungen anzeigt.
Ziehen:	Die Mouse über die Mouseunterlage bewegen.
Rahmen:	Ein bestimmter Bildschirmbereich.
Symbol:	Ein kleines Bild, das eine Programm-Aktion auslöst, wenn es angeklickt wird.
Palette:	Eine Auswahl-Leiste von Farben und Mustern.
Takt:	Der Rhythmus, in dem Musik spielt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintando of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8750 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN